



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS SYIAH KUALA**  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111  
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: [helpdesk.lib@unsyiah.ac.id](mailto:helpdesk.lib@unsyiah.ac.id)

---

## **ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH**

### **TITLE**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INSTRUCTIONAL GAMES BERBASIS KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 8 BANDA ACEH**

### **ABSTRACT**

#### **ABSTRAK**

Kata Kunci : Penerapan, Instructional Games, Pembelajaran Berbasis Komputer, Hasil Belajar, Geografi.

Model pembelajaran Instructional Games merupakan suatu model dalam pembelajaran yang digunakan untuk membelajarkan siswa dengan cara menyediakan berbagai macam permainan yang bersifat mendidik. Penerapan model pembelajaran Instructional Games lebih efektif karena dalam pelaksanaannya ditambahkan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalahnya adalah (1) Apakah penerapan model pembelajaran Instructional Games berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Banda Aceh? (2) Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model Instructional Games berbasis komputer di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Banda Aceh? (3) Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran yang menggunakan model Instructional Games berbasis komputer di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Banda Aceh? (4) Bagaimana respon siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Banda Aceh dalam penerapan model pembelajaran Instructional Games berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar geografi?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa terhadap model pembelajaran Instructional Games berbasis komputer. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Banda Aceh yang berjumlah 29 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar soal, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dan lembar respon siswa menggunakan model pembelajaran Instructional Games yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 21 siswa menjadi 28 siswa yang tuntas belajar, persentase ketuntasan klasikal pun meningkat dari 60% menjadi 90%; (2) Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus II telah mengalami meningkat. Hal ini bisa dilihat pada siklus pertama dari 11 aktivitas diperoleh 5 aktivitas yang sudah sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan selanjutnya pada siklus kedua aktivitas guru maupun aktivitas siswa sudah mengalami perubahan lebih baik yaitu dari 11 aktivitas terdapat 9 aktivitas yang sudah dikategorikan sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Instructional Games berbasis komputer memperoleh skor rata-rata 2,6 dengan katagori baik menjadi 3,2 dengan katagori baik; dan (4) Respon siswa, terhadap model pembelajaran Instructional Games berbasis komputer dapat dikatakan baik, dari 29 siswa 94 persen menjawab bahwa dengan belajar melalui pembelajaran Instructional Games berbasis komputer siswa dapat memperjelas pemahamannya terhadap materi pelajaran yang telah mereka pelajari.